

# PERMAINAN BAHASA “DOMINO ARAB” DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN SINTAKSIS BAHASA ARAB (Nahwu)

Oleh: Hendrawanto

(Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Arab FBS-UNJ)

hendrawanto.ch@unj.ac.id

## التجريد

يهدف هذا البحث لمعرفة فعالية استعمال اللعبة اللغوية "دومينو" نحو ترقية كفاءة مادة النحو لدى طلبة شعبة تعليم اللغة العربية بجامعة جاكارتا الحكومية

هذا البحث بحث وصفي ونوع البحث بحث تطبيقي عن فعالية استعمال اللعبة اللغوية "دومينو" لترقية كفاءة الطلبة نحو مادة النحو لعلاج الصعوبات التي يواجهونها أثناء تعلم النحو.

وانطلاقاً من نتيجة البحث يخلص الباحث أن اللعبة اللغوية "دومينو" لها منافع كبيرة في ترقية كفاءة الطلبة نحو مادة النحو. فنتيجة مادة النحو التي حصلها الباحث قبل قيام بهذا البحث هي أن طلبة اكتسبوا ٥٧ % من نتيجة تعلمهم، ولكن بعد قيام الباحث بهذا البحث فتغيرت النتيجة وأصبحت درجتهم ٨١ % كلمة المفتاح: اللعبة اللغوية، دومينو، النحو العربي

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media permainan bahasa "domino" terhadap kemampuan sintaksis bahasa Arab pada mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Arab angkatan 2015 A UNJ.

Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian kualitatif, Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kegiatan pembelajaran dalam mengatasi kesulitan mahasiswa dalam penguasaan sintaksis bahasa Arab (Nahwu)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, pemanfaatan permainan bahasa "domino" sangat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kemampuan sintaksis bahasa arab mahasiswa. Pada pra tindakan, rerata hasil belajar 57 % namun setelah peneliti melakukan treatment atau tindakan dengan menggunakan permainan bahasa domino maka terdapat perubahan yang sangat signifikan dengan hasil 81.

**Kata Kunci:** Permainan Bahasa, Domino, Sintaksis Bahasa Arab.

## **PENDAHULUAN**

Peran Pengajar professional dalam proses pembelajaran pada umumnya belum mendapatkan prioritas utama bagi Pengajar dalam menjalankan kegiatan profesinya.. Misalnya Pengajar sebagai sumber belajar, dengan ketidakpahaman Pengajar terhadap materi pelajaran biasanya tampak pada perilaku-perilaku tertentu misalnya teknik penyampaian materi pelajaran yang monoton, ia lebih sering duduk di kursi sambil membaca, suaranya lemah, tidak berani melakukan kontak mata dengan siswa, miskin dengan ilustrasi dan lain sebagainya.

Peran Pengajar sebagai fasilitator, pembelajaran seharusnya banyak melibatkan peserta didik, agar mereka mampu sebanyak mungkin bereksplorasi untuk membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi, dan kebenaran secara ilmiah.

Seringkali terjadi kekeliruan dan kesalahan sikap Pengajar sebagai fasilitator dalam kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswa, untuk mencapai komunikasi yang efektif, antara lain; (a) terlalu berlebihan mempertahankan pendapat dan keyakinannya, (b) tidak dapat menjadi pendengar yang baik, terutama tentang aspirasi dan perasaan siswa, (c) Tidak mau dan tidak mampu menerima ide siswa yang inovatif dan kreatif, (d) kurang meningkatkan perhatian terhadap hubungan dengan siswa, (e) tidak toleransi terhadap kesalahan, dan (f) kurang menghargai prestasi siswa

Banyak fenomena dalam pengajaran bahasa Arab yang ditemukan di lapangan menunjukkan kesulitan pembelajar dalam membuat kalimat dalam bahasa Arab. Hal ini salah satunya disebabkan karena pembelajaran yang monoton sehingga menyebabkan kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab, terlebih dalam penguasaan sintaksis bahasa dalam pembuatan kalimat. Sintaksis Arab merupakan hal yang sangat penting dalam membuat suatu kalimat karena tanpa adanya ilmu sintaksis maka suatu kalimat akan terucap tidak beraturan dan tidak terstruktur sehingga akan sulit bahasa itu untuk dipahami sedangkan bahasa memiliki peran yang sangat penting bagi manusia untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain.

Melihat pentingnya penguasaan sintaksis bahasa Arab dalam membuat suatu kalimat bahasa Arab terutama di Prodi Pendidikan Bahasa Arab UNJ maka diperlukan model pembelajaran yang menarik agar mereka dapat dengan mudah memperoleh bahasa melalui pembelajaran tersebut.

Alternatif yang ditawarkan peneliti adalah peningkatan kemampuan sintaksis bahasa Arab pada mahasiswa prodi pendidikan bahasa Arab UNJ melalui media permainan bahasa “domino”.

Penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan sintaksis bahasa Arab pada mahasiswa prodi pendidikan bahasa Arab UNJ melalui media permainan bahasa “domino”. Permainan bahasa domino dipilih oleh peneliti karena cara memainkannya yang mudah dan mengasyikkan, sehingga dapat membuat mahasiswa tertarik dalam belajar bahasa Arab.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat diperoleh dengan menggunakan prosedur statistik atau dengan cara lain dari pengukuran (Anselm dkk 1997, 11).

Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kemampuan sintaksis bahasa Arab mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Arab UNJ angkatan 2015 A melalui permainan bahasa “domino”.

## **PEMBAHASAN**

### **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011:3).

Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Pendapat serupa diungkapkan oleh Latuheru, JD bahwa Media adalah bentuk jamak dari *medium* yang berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah. Dalam bahasa Indonesia kata *medium* diartikan sebagai “antara’ atau “sedang” (latuheru JD 1988: 14)

Latuheru (1988, 4) dalam bukunya pun menambahkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (Pengajar maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar)

Sadiman menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman 2002, 7). Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh Pengajar sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, Pengajar menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

Selanjutnya Sadirman menguatkan pula argumennya mengenai media pembelajaran bahwa media pembelajaran itu adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Punadji, Setyosari & Sihkabuden 2005, 20).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif.

## **Media Permainan Bahasa Domino**

### **Tata Cara Permainan**

1. Materi permainan domino ini disusun berdasarkan teori al-haqlu al-dalaly (semantic field/ medan makna)

Pengertian dari medan makna adalah salah satu kajian utama dalam semantik. Medan makna merupakan bagian dari sistem semantik bahasa yang menggambarkan bagian dari bidang kebudayaan atau realitas dalam alam semesta tertentu yang direalisasikan oleh seperangkat unsur leksikal yang maknanya berhubungan. Di dalam medan makna, suatu kata terbentuk oleh relasi makna kata tersebut dengan kata lain yang terdapat dalam medan makna itu.

Harimurti menyatakan bahwa “medan makna (*semantic field*), *semantic domain*) adalah bagian dari system semantik bahasa yang menggambarkan bagian dari bidang kebudayaan atau realitas dalam alam semesta tertentu dan yang direalisasikan oleh seperangkat unsur leksikal yang maknanya berhubungan” Umpamanya, nama istilah perkerabatan (Abdul Chaer 2009, 110).

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa medan makna ( نظرية الحقول الدلالية, semantic field, lexical field) adalah kumpulan dari kata-kata yang memiliki hubungan makna yang menurut kebiasaan berada di bawah kata umum. Kata أحمر, أزرق, أخضر, أبيض... dan seterusnya merupakan kumpulan kata yang berada di bawah kata اللون (warna).

Kata ضحى (pagi), فجر (fajr), صباح (subuh), الظهر (dzuhur), العصر ('ashar), المغرب (maghrib) dan seterusnya merupakan kumpulan kata yang berada di bawah kata umum الوقت (waktu).

Kata-kata yang berada dalam satu medan makna dapat digolongkan menjadi dua, yaitu yang termasuk golongan *kolokasi* dan golongan *set*,

#### a) Kolokasi

Kolokasi (berasal dari bahasa latin *colloco* yang berarti ada ditempat yang sama dengan ) menunjuk kepada hubungan sintagmatik yang terjadi antara kata-kata unsure-unsur leksikal itu. Misalnya *Tiang layar perahu nelayan itu patah dihantam badai lalu perahu itu digulung ombak, dan tenggelam beserta isinya*, kita dapati kata-kata *layar, perahu, nelayan, badai, ombak, dan tenggelam* yang merupakan kata-kata dalam satu kolokasi; satu tempat atau lingkungan. Jadi, kata-kata yang berkolokasi ditemukan bersama atau berada bersama dalam satu tempat atau satu lingkungan.

#### b) Set

Set menunjuk pada hubungan paradigmatis karena kata-kata atau unsur-unsur yang berada dalam suatu set dapat saling menggantikan. Suatu set biasanya berupa sekelompok unsur leksikal dari kelas yang sama yang tampaknya merupakan satu kesatuan setiap unsur leksikal dalam suatu set dibatasi oleh tempatnya dalam hubungan dengan anggota-anggota dalam set tersebut. Misalnya kata *remaja* merupakan tahap pertumbuhan antara *kanak-kanak* dengan *dewasa*; *sejuk* adalah suhu diantara *dingin* dengan *hangat*.

2. Permainan domino bahasa ini sebagaimana permainan domino pada umumnya
3. Sebelum bermain, kenali terlebih dahulu semantic fieldnya (medan makna) pada setiap balok 0 sld 6
4. Panduan kosa kata bahasa arab untuk mempermudah permainan apabila ditemukan kata-kata yang sulit dipahami.

## HASIL PENELITIAN

Peneliti akan memparkan hasil penelitian yang bertemakan "Peningkatan Kemampuan sintaksis bahasa Arab (Nahwu) Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab UNJ Melalui Media Permainan Bahasa "Domino". Adapun objek penelitian yaitu mahasiswa semester II kelas A tahun angkatan 2015 prodi Pendidikan Bahasa Arab. Pada pra penelitian, peneliti mengambil nilai hasil belajar yang digunakan oleh peneliti tanpa menggunakan permainan bahasa "domino" yang bertujuan untuk membandingkan hasil belajar yang diraih mahasiswa dengan hasil belajar mereka yang didapat setelah menggunakan permainan bahasa "domino".

Berikut ini adalah nilai nilai mahasiswa kelas A pada mata kuliah Nahwu sebelum diterapkan permainan bahasa “domino”:

**Tabel. 4.1 Hasil Nilai sebelum Melaksanakan PTK**

No	Kode Mahasiswa	Nilai	
1	BK	70	
2	GD	55	
3	FN	60	
4	MB	30	
5	WM	45	
6	IN	40	
7	NZ	50	
8	SN	70	
9	IZ	75	
10	MF	30	
11	FZ	30	
12	KN	75	
13	HD	60	
14	DF	50	
15	AA	60	
16	DF	85	
17	MZ	80	
18	MQ	80	
19	SS	45	
20	TH	30	
21	TA	65	
22	AA	60	Rerata Kelas
23	DP	65	56.95652174

**Ket:**

- Jika skor < 60 maka mahasiswa harus mengulang
- Jika skor > 59 dan < 70 maka nilainya C
- Jika skor > 69 dan < 80 maka nilainya **B**

- Jika skor > dari 79, maka nilainya **A**

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa sebelum menerapkan model pembelajaran group investigasi masih terdapat banyak mahasiswa yang belum maksimal dalam memperoleh nilainya.

Secara garis besar kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari deskripsi sebagai berikut

## **A. PERENCANAAN**

Ada beberapa tahap yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan perencanaan pada bagian ini. Tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti pada adalah mempersiapkan SAP atau Rencana Pembelajaran, mempersiapkan materi ajar, membuat evaluasi pembelajaran dan mengkonsep strategi pembelajaran dalam kelas.

SAP dalam tahap perencanaan merupakan sebuah komponen yang sangat penting dan tidak boleh terlupakan, karena dalam SAP terdapat capaian-capaian yang harus diperoleh oleh mahasiswa setelah mereka mempelajari materi yang disampaikan oleh peneliti/pengajar. Tanpa adanya sebuah SAP dalam pembelajaran maka sangat sulit bagi peneliti untuk mengukur kesuksesannya dalam proses belajar mengajar. Adapun capaian yang harus dicapai oleh mahasiswa setelah mempelajari materi ke 3 yang bertemakan jumlah fi'liyyah terbagi menjadi dua yaitu capaian umum dan capaian khusus. Capaian umum pada materi 3 yaitu mahasiswa mampu memahami penggunaan jumlah fi'liyyah dengan berbagai bentuknya dan dapat mengaplikasikannya dalam bentuk ucapan dan tulisan berbahasa Arab. Sedangkan capaian khusus yang terdapat pada materi ini adalah; a) mampu mempraktekkan secara lisan dengan berbagai jenis konsep jumlah fi'liyyah dengan baik dan benar, b) mampu membuat jumlah fi'liyyah secara tertulis dengan berbagai jenisnya.

Tahapan kedua pada proses perencanaan ini yaitu mempersiapkan materi ajar. Dalam perencanaan pada siklus pertama ini, materi yang disajikan bertemakan jumlah fi'liyyah. Jumlah fi'liyyah memiliki 2 konsep penyusunan kalimat yaitu pertama menyusun kalimat fi'liyyah dengan menggunakan fi'il lazim (kata kerja yang tidak membutuhkan objek), kedua menyusun kalimat fi'liyyah dengan menggunakan fi'il muta'addy (kata kerja yang memerlukan objek).

Permainan domino dalam materi jumlah fi'liyyah membutuhkan materi lain guna melengkapi permainan tersebut, karena untuk membuat domino harus memiliki 6 pengelompokan kalimat. Maka untuk melengkapi materi ini, peneliti memasukkan materi sebelumnya yaitu jumlah ismiyyah agar pengelompokan katagori pembentukan kalimat dapat tercapai.

Berikut ini pengelompokan konsep pembentukan kalimat dalam jumlah ismiyyah dan jumlah fi'liyyah.

١. **الهيكل الأول جملة اسمية بالاسم والاسم:** الكتاب نظيف، الحقيبة جديدة، السبورة واسخة، الطالب نشيط، المدرس جميل، الطبيب ماهر
٢. **الهيكل الثاني جملة اسمية بالاسم والفعل:** علي يأكل التفاحة، الأم تكنس البيت، الأب يقرأ الصحيفة، المدرس يكتب الدرس، الأخت تطبخ الطعام، الجد يستيقظ مبكراً
٣. **الهيكل الثالث جملة اسمية بالاسم والحرف والاسم:** الطالب في الفصل، القلم على المكتب، الكتاب في الحقيبة، الأم من السوق، الساعة على الجدار، الإدام للأكل.
٤. **الهيكل الرابع جملة اسمية في تقجيم الخبر على المبتدأ:** في الفصل طالب، على المكتب قلم، وراء البستان أزهار، أمام المسجد جماعة، في الإسلام قانون، في الحقيبة كتب
٥. **الهيكل الخامس جملة فعلية بفعل لازم:** يذهب أحمد إلى الجامعة، يستيقظ أحمد من النوم، يجلس عمر على الكرسي، يقوم الأستاذ أمام الطلاب، تنام فاطمة في الغرفة، يرجع الطالب من الجامعة
٦. **الهيكل السادس جملة فعلية بفعل متعدي:** يقرأ أحمد الدرس، يفتح الحارس الباب، يكتب الأستاذ الدرس، يفهم الطالب الدرس، يفصح الطبيب المريض، يركب الطيار الطائرة.

Setelah peneliti mengelompokkan kalimat-kalimat bahasa Arab tersebut sesuai dengan kelompok umumnya, kemudian peneliti membuat potongan-potongan kertas berbentuk kartu balok sebanyak 30 buah. Dari potongan kertas itu kemudian peneliti mengambil 6 potong kertas balok, kemudian meletakkan pengkatagorian jenis pembentukan kalimat ke dalam masing-masing kertas. Kemudian peneliti membagi kertas tersebut menjadi 2 sisi dari masing-masing kertas balok tersebut. Adapun sisa kertas yang berjumlah 36 kertas balok, digunakan untuk memasukkan pengelompokan kalimat ke dalam masing-masing kertas tersebut dengan ketentuan; a) Setiap kertas terdiri dari 2 jenis kalimat yang terbentuk dalam dua konsep pembentukan kalimat yang berbeda, b) peletakan 2 model pembentukan kalimat dalam setiap kertas dipasangkan satu persatu dari setiap jenis kelompok kata. Untuk lebih jelasnya berikut ini peneliti lampirkan contoh kartu-kartu permainan yang dirancang oleh peneliti.

Gambar 1: Bentuk umum dari **جملة اسمية بالاسم والاسم**



جملة اسمية بالاسم والاسم	
--------------------------	--

Adapun contoh-contoh kalimat berhubungan dengan *jumlah ismiyyah berpola isim + isim* yang dicampur dengan kelompok lainnya dalam 1 kertas balok, sebagai berikut ini:

الطالب في الفصل	الحقيبة جديدة	علي يأكل التفاحة	الكتاب نظيف
يذهب أحمد إلى الجامعة	الطالب نشيط	في الفصل طالب	السبورة واسخة
	يقرأ أحمد الدرس	المدرس جميل	

Gambar 2: Bentuk umum dari *جملة اسمية بالاسم والفعل*

جملة اسمية بالاسم والفعل	
--------------------------	--

Adapun kosa kata umum berhubungan dengan *jumlah ismiyyah berpola isim + fi'il* yang dicampur dengan kelompok lainnya dalam 1 kertas balok, sebagai berikut ini:

الطالب في الفصل	الأب يقرأ الصحيفة	الطبيب ماهر	الأم تكنس البيت
يرجع الطالب من الجامعة	الأخت تطبخ الطعام	في الحقيبة كتب	المدرس يكتب الدرس
يركب الطيار الطائرة.		الجد يستيقظ مبكراً	

Gambar 3: Bentuk umum dari جملة اسمية بالاسم والحرف والاسم

جملة اسمية بالاسم والحرف والاسم
------------------------------------

Adapun kosa kata umum berhubungan dengan *jumlah ismiyyah berpola isim + huruf + isim* yang dicampur dengan kelompok lainnya dalam 1 kertas balok, sebagai berikut ini:

الأب يقرأ الصحيفة	الكتاب في الحقيبة	السيبورة واسخة	القلم على المكتب
يجلس عمر على الكرسي	الساعة على الجدار	المه وراء البستان أزهار	الأم من السوق
يكتب الأستاذ الدرس		الإدام للأكل	

Gambar 4: Bentuk umum dari جملة اسمية في تقديم الخبر على المبتدأ

جملة اسمية بتقديم الخبر على المبتدأ
--

Adapun kosa kata umum berhubungan dengan *jumlah ismiyyah berpola takdim alkhobar alal mubtada* yang dicampur dengan kelompok lainnya dalam 1 kertas balok, sebagai berikut ini:

المدرس يكتب الدرس	في الإسلام قانون	الطالب نشيط	أمام المسجد جماعة
يقوم الأستاذ أمام الطلاب	في الفصل طالب	الأم من السوق	في الحقيبة كتب
	يفهم الطالب الدرس	على المكتب قلم	

Gambar 5: Bentuk umum dari **جملة فعلية بفعل لازم**

جملة فعلية بفعل لازم
----------------------

Adapun kosa kata umum berhubungan dengan *jumlah fi'liyyah berpola fiil lazim* yang dicampur dengan kelompok lainnya dalam 1 kertas balok, sebagai berikut ini:

الأخت تطبخ الطعام	يرجع الطالب من الجامعة	المدرس جميل	تنام فاطمة في الغرفة
في الإسلام قانون	يستيقظ أحمد من النوم	الساعة على الجدار	يذهب أحمد إلى الجامعة
يفصح الطبيب المريض		يجلس عمر على الكرسي	

Gambar 6: Bentuk umum dari **جملة فعلية بفعل متعدي**

<b>جملة فعلية بفعل متعدي</b>	
------------------------------	--

Adapun kosa kata umum berhubungan dengan *jumlah fi'liyyah berpola fiil muta'addy* yang dicampur dengan kelompok lainnya dalam 1 kertas balok, sebagai berikut ini:

الجد يستيقظ مبكراً	يقرأ أحمد الدرس	الطبيب ماهر	يركب الطيار الطائرة
في الحقيبة كتب	يكتب الأستاذ الدرس	الإدام للأكل	يفتح الحارس الباب
يرجع الطالب من الجامعة		يفهم الطالب الدرس	

Setelah menyiapkan materi, peneliti mempersiapkan post tes yang akan dilakukan pasca pembelajaran materi III. Dalam post test nanti, peneliti menyiapkan beberapa model soal ujian mingguan untuk mengukur keberhasilan mahasiswa dalam penguasaan materi simantik.

Bentuk evaluasi yang disajikan oleh peneliti yaitu:1), memilih jawaban yang benar dalam bentuk pilihan ganda, 2) mengisi titik titik yang kosong dalam setiap soalnya, 3) mencocokkan kalimat dengan kalimat yang berada disampingnya, dan yang terakhir, 4) membuat kalimat fi'liyyah dengan ide mahasiswa masing masing.

Kemudian di dalam perencanaan juga, peneliti akan membagi seluruh mahasiswa kedalam 2 kelompok besar, dan di masing-masing kelompok besar dibagi lagi menjadi 3 kelompok kecil, sehingga total keseluruhan yaitu 6 kelompok kecil dengan jumlah setiap kelompok kecilnya berkisar 3 sampai dengan 4 mahasiswa. Tujuan pembagian kelas menjadi 2 kelompok besar bermaksud untuk meminimalisir kejenuhan mahasiswa atau ketidak aktifan mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran nanti, karena semakin sedikit anggota kelompok maka semakin meningkat keikutsertaan mereka dalam pembelajaran yang akan diberikan dan peneliti juga semakin mudah untuk mengidentifikasi keaktifan masing masing mahasiswa yang belajar.

## **B. PELAKSANAAN TINDAKAN**

Penggunaan domino Arab dalam meningkatkan kemampuan sintaksis bahasa Arab mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Arab UNJ dimulai pada materi ketika yang jatuh pada tanggal 9 maret 2016.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan domino ini dimulai dengan menyapa seluruh mahasiswa dengan salam. Setelah peneliti mengucapkan salam kemudian peneliti mengabsen kehadiran mereka pada saat itu. Absensi diawal waktu sangat penting bagi peneliti karena dengan melakukan hal tersebut peneliti dapat mengetahui semangat dan antusias mahasiswa yang akan belajar pada hari tersebut. Adapun kehadiran mahasiswa mencapai 100 persen.

Setelah peneliti melakukan absensi dan sapaan kepada seluruh mahasiswa, peneliti mulai menerangkan materi pada bab III yang berjudul jumlah fi'liyyah. Penyampaian materi dimulai dengan meminta salah satu mahasiswa secara acak untuk membacakan teks bacaan, sedangkan mahasiswa yang lainnya mendengarkan dengan seksama teks bacaan yang sedang dibaca oleh salah satu mahasiswa tersebut. Seluruh teks bacaan yang terdapat pada bab III tidak dibaca langsung oleh satu orang saja, melainkan teks tersebut dibaca secara bergantian dibawah instruksi peneliti.

Setelah teks tersebut dibaca secara bergantian sampai selesai, peneliti membacakan kembali teks tersebut. Tujuan peneliti membacakan teks

tersebut agar mahasiswa mengetahui tata cara membaca yang baik, yang sesuai dengan kaidah bacaan yang benar., disamping itu pula peneliti menginstruksikan kepada seluruh mahasiswa agar mendengarkan secara seksama intonasi bacaan dan tata cara membaca yang benar. Setelah peneliti membacakan teks tersebut kemudian peneliti meminta kembali beberapa mahasiswa untuk membaca ulang teks bacaan sesuai dengan bacaan dan intonasi yang dicontohkan oleh peneliti sebelumnya.

Kemudian setelah melakukan kegiatan membaca, peneliti mengeluarkan kalimat-kalimat yang berhubungan dengan jumlah fi'liyyah. Lalu menjelaskan kepada mahasiswa setiap kalimat-kalimat fi'liyyah dengan ciri cirinya dan jenis pembentukan kalimat fi'liyyah.

Setelah peneliti menjelaskan materi, kemudian peneliti meminta kepada beberapa siswa secara acak untuk memberikan contoh jumlah fi'liyyah dalam kalimat lain, hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan.

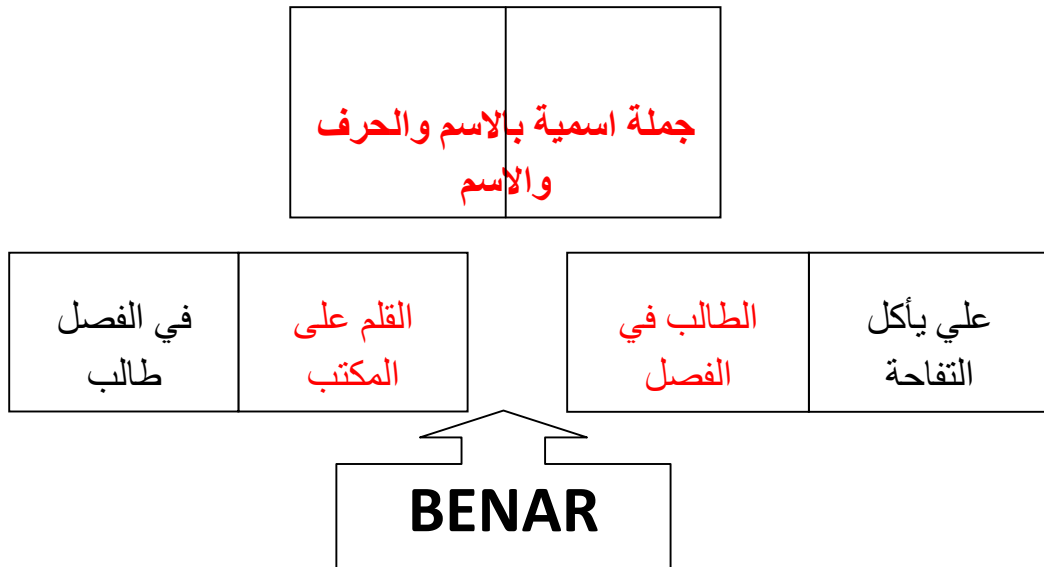
Setelah melalui beberapa sesi diatas, barulah peneliti menerapkan permainan bahasa "domino". Dalam sesi ini seperti yang telah dipaparkan oleh peneliti pada perencanaan, bahwa kelas pada saat itu dibagi menjadi dua kelompok besar, kemudian setiap kelompok besar terdiri dari 3 kelompok kecil. Dalam permainan domino ini, masing masing kelompok besar dibagikan kartu domino yang berjumlah 36 kartu dan keseluruhan kartunya berisikan kosa kata bahasa arab yang bertemakan keluarga yang diambil dari teks bacaan pada bab III. Di setiap kelompok besar peneliti membagikan kartu tersebut, kemudian meminta salah satu orang dari masing-masing kelompok besar untuk mengocok kartu tersebut sebanyak banyaknya, kemudian membagikan kartunya ke setiap masing-masing kelompok kecil yang terdapat pada kelompok besar tersebut.

Pada sesi permainan ini, suasana kelas sangat ramai dengan cengkrama mahasiswa satu dengan yang lainnya, karena mereka saling pro-aktif memberikan masukan pada permainan tersebut. Adapun alur permainan bahasa "domino" sebagai berikut:

1. Masing-masing kelompok besar membagi kartu domino ke setiap kelompok kecil sampai habis.
2. Anggota kelompok kecil yang berkesempatan mengocok kartu diperkenankan mengeluarkan kartu yang bertema umum di setiap sisi kartunya, contoh kartunya adalah :

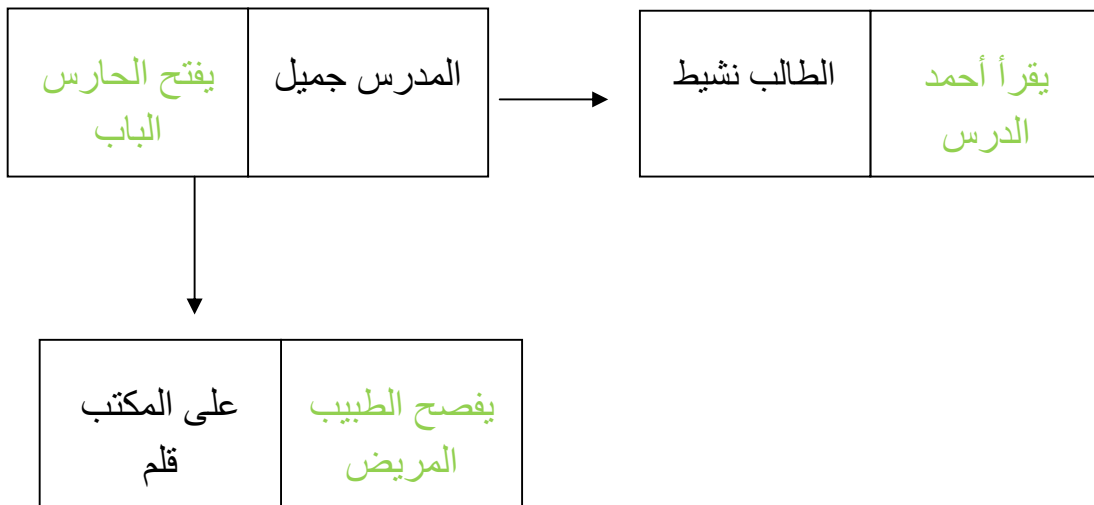
جملة اسمية بالاسم والحرف	
والاسم	

3. Kelompok kecil selanjutnya mencocokkan kosa kata dengan pengelompokan kata umum yang dikeluarkan oleh kelompok sebelumnya, dengan ketentuan jika kelompok kecil mampu melakukan hal ini:



4. Namun jika kelompok kecil setelahnya tidak mendapatkan kata yang cocok dengan kartu yang telah dikeluarkan oleh kelompok kecil sebelumnya, maka kelompok tersebut lewat dan mempersilahkan kelompok kecil selanjutnya untuk mengisi dan mencocokkan kartu yang sama sesuai dengan permintaan yang ada pada kartu yang dikeluarkan tadi, begitulah permainan ini berjalan hingga kartu yang dipegang oleh masing-masing kelompok kecil habis. Dan bagi kelompok yang berhasil menghabiskan kartu yang ada ditangan mereka terlebih dahulu, maka kelompok itu yang dinyatakan menang, dan begitu juga sebaliknya, apabila pada suatu kelompok kecil masih banyak memegang kartu bahkan tersisa paling banyak diantara kelompok lainnya dan belum bisa juga mencocokkannya dengan kartu yang telah dimainkan maka kelompok itulah yang kalah.

Berikut ini simulasi permainan kelompok yang tidak dapat mencocokkan kartunya:



Kalimat الطالب نشيط cocok dengan kalimat المدرس جميل, karena kedua kalimat tersebut merupakan satu kelompok dalam konsep kalimat “jumlah ismiyah bil ism wal isim, sedangkangkan kalimat يفتح الحارس الباب tidak cocok jika dipasangkan dengan على المكتب قلم, karena kalimat pertama merupakan pengelompokan konsep kalimat jumlah fi’liyyah sedangkan yang kedua merupakan pengelompokan konsep kalimat takdim al-khobar alal muftada, sehingga kartu itu tidak dapat dipasangkan.

Begitulah suasana kelas berlangsung selama 30 menit penuh dengan suasana yang gembira dan penuh antusiasme dari mahasiswa yang hadir.

### C. OBSERVASI

Hal hal yang ditemukan oleh peneliti pada mahasiswa Prodi PBA angkatan 2015 kelas A setelah melakukan pengajaran sintaksis arab dengan menggunakan permainan bahasa “domino” maka peneliti menyimpulkan dalam observasinya sebagai berikut:

- a. Mahasiswa semakin aktif dalam ikut serta dalam perkuliahan
- b. Mahasiswa semakin berani mengeksplorasi diri mereka dengan memberanikan diri untuk masing-masing membuat kalimat dengan kosa kata yang telah mereka pelajari
- c. Hampir 80 persen dari keseluruhan mahasiswa kelas A menguasai konsep pembentukan kalimat “jumlah fi’liyyah” pada materi ke III

### D. REFLEKSI

Berdasarkan hasil dari treatmen diatas maka peneliti menemukan perubahan yang sangat signifikan. Perubahan ini bisa dilihat dari hasil evaluasi yang menggambarkan perubahan hasil belajar mahasiswa



angkatan 2015 kelas A yang semakin membaik dan efektif dibandingkan dengan hasil belajar sebelum diterapkannya permainan domino ini.

Berikut ini adalah table hasil evaluasi kemampuan sintaksis bahasa Arab mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Arab UNJ angkatan 2015 A:

**Tabel 4.2 Hasil Evaluasi setelah penggunaan domino**

No	Kode Mahasiswa	Nilai	
1	BK	80	
2	GD	85	
3	FN	85	
4	MB	70	
5	WM	75	
6	IN	75	
7	NZ	80	
8	SN	90	
9	IZ	90	
10	MF	75	
11	FZ	65	
12	KN	90	
13	HD	90	
14	DF	80	
15	AA	85	
16	DF	95	
17	MZ	90	
18	MQ	95	
19	SS	80	
20	TH	60	
21	TA	70	
22	AA	80	Rerata kelas
23	DP	80	81.08695652

**Ket:**

- Jika skor < 60 maka mahasiswa harus mengulang

- Jika skor > 59 dan < 70 maka nilainya C
- Jika skor > 69 dan < 80 maka nilainya B
- Jika skor > dari 79, maka nilainya A

## HASIL TEMUAN

Dari hasil tindak kelas yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat dipaparkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan pada nilai mahasiswa

Berikut adalah table perbandingan hasil belajar yang diperoleh oleh mahasiswa prodi pendidikan bahasa Arab angkatan 2015 A pada mata kuliah sintaksis bahasa Arab I:

**Tabel 4.4 Rerata Hasil Penilaian sebelum dan sesudah PTK**

No	Statistik	Hasil Belajar	Hasil Belajar setelah PTK
1	Nilai Terendah	30	65
2	Nilai Tertinggi	85	95
3	Rerata	57 %	81 %

Berdasarkan tabel diatas, pemanfaatan permainan bahasa "domino" sangat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kemampuan sintaksis bahasa Arab mahasiswa angkatan 2015 A. Pada pra tindakan, rerata hasil belajar 57 % namun setelah peneliti melakukan treatment atau tindakan dengan menggunakan permainan bahasa domino maka terdapat perubahan yang sangat signifikan dengan hasil rerata yang diperoleh oleh mahasiswa bahasa Arab angkatan 2015 A yaitu menjadi 81.

## KESEIMPULAN

Dari hasil tindak kelas yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat dipaparkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan pada nilai mahasiswa

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, pemanfaatan permainan bahasa "domino" sangat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kemampuan sintaksis bahasa arab mahasiswa. Pada pra tindakan, rerata hasil belajar 57 % namun setelah peneliti melakukan treatment atau tindakan dengan menggunakan permainan bahasa domino maka terdapat perubahan yang sangat signifikan dengan hasil rerata yang diperoleh oleh mahasiswa bahasa Arab angkatan 2015 A yaitu menjadi 81.

Oleh karena itu peneliti merekomendasikan kepada seluruh pengajar bahasa Arab untuk dapat memanfaatkan permainan bahasa "domino" untuk membantu meningkatkan kemampuan sintaksis arab mahasiswa prodi pendidikan bahasa Arab UNJ angkatan 2015 A melalui permainan bahasa "domino.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Anselm,dkk, *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif (Prosedur, Tehnik danTeori Grounded)*, Penyadur Junaidi Ghony, P T Bina Ilmu, 1997.

Arsyad . Media Pembelajaran: Jakarta PT Raja Garfindo Perasada. 2002.

Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Cetakan ke-15. Jakarta Rajawali Pers. 2011.

Latuheru, JD. Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa. Kini. Jakarta: DepdikbudMason R. 1988.

Punadji, Setyosari & Sihkabuden. Media Pembelajaran. Malang: Elang Mas. 2005.

Rahadi, A. Media Pembelajaran. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. 2003.

Sadiman, dkk. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan (edisi pertama, cetakan ke-10). Jakarta: PT. Raja GrafindoPersada. 2002

Soedarsono, F.X, *AplikasiPenelitian Tindakan Kelas*. Departemen Pendidikan Nasional.

Sudjana dan Rivai Media Pembelajaran: Jakarta PT Garfindo Perasada. 1992